

Областное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
«Смоленская академия профессионального образования»

МЕТОДИЧЕСКИЙ ВЕСТНИК

Игровые технологии
как способ компетентностного подхода к подготовке специалистов СПО

Смоленск

Содержание

Введение

1. Педагогическая игра. Функции игровой деятельности.

2. Игровые технологии

Введение

Игра – свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтьев).

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности. Изменения, происходящие в последние десятилетия, связанные с нарастанием потока информации, расширением диалога культур, требуют соответствующих знаний и приобретения умений ориентироваться в нарастающем объеме информации.

Появляется потребность в педагогических технологиях, обучающих умению не только воспринимать и запоминать информацию, но и способности творчески ее перерабатывать, видеть проблемы и решать их. Классификация и основные характеристики учебных игр, принципы моделирования и организации учебных игр, описаны О.С.Газманом, М.В.Клариним, Г.К.Селевко. Л.С.Выготский рассматривает игру как пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Актуальность игры в учебном познании в настоящее время повышается, с одной стороны, в связи с доступностью различных источников познания, нарастанием объема разнообразной информации, поставляемой телевидением, видео, Интернетом, а также, во-вторых, все более масштабным использованием средствами массовой информации игровых технологий.

Каждая недельная телевизионная программа предлагает самые разнообразные игры (до десяти-пятнадцати видов). Таким образом, человек непроизвольно втягивается в игровое действие, пассивно поглощая предлагаемую информацию.

По данным социологов, наибольший интерес среди программ телевидения для большинства россиян (59%) вызывают новости. Далее с существенным отрывом следуют художественные фильмы (40%), развлекательные передачи (34%), телесериалы (25%), спортивные программы (20%), телеигры и ток-шоу (по 19%), передачи о природе и документальные фильмы (по 17%). Важной задачей образования становится развитие у обучающихся интереса к самостоятельному отбору информации и её активному использованию. Это достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, продемонстрировать знания и умения.

1 Педагогическая игра

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной **целью** обучения и

соответствующим ей педагогическим **результатом**, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- ▶ **развлекательную** – **основная функция игры** – удовольствие обучающегося от самого процесса деятельности;
- ▶ **коммуникативную** – игра позволяет обучающемуся войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;
- ▶ **самореализации** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;
- ▶ **терапевтическую** – игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих у обучающегося в общении, учении;
- ▶ **диагностическую** – игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащихся, такие как: интеллектуальные, творческие, эмоциональные;
- ▶ **коррекции** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;
- ▶ **межнациональной коммуникации** – игра позволяет обучающемуся усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;
- ▶ **социализации** – с помощью игры происходит включение обучающегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

2Игровые технологии

Игровые технологии обладают потенциалом преодоления односторонности интеллектуального развития, использования современной школой только вербальных средств коммуникации, рациональных методов обучения.

Переход на ФГОС СПО, потребовал поиска таких педагогических технологий, которые были бы направлены на общение, взаимопомощь, принятие совместных решений.

Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности обучающихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной. Решение этой задачи реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование общих компетентностей обучающихся: (компетентность – применение полученных знаний на практике)**

- Способность (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт;
- Способность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;

- Умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Какие же **компетенции** у обучающихся формируются в ходе игровой деятельности?

В ходе игры Вам необходимо...	Компетентность
Проанализировать ситуацию и выявить проблему	Социальная
Выполнить задание по инструкции	Коммуникативная
Извлечь информацию из различных источников	Информационная
Структурировать имеющуюся информацию	Готовность к самообразованию
Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения	Технологическая
Использовать ресурсы других людей	Готовность делать осознанный выбор

Игра, как бы сжимая время, сближает время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности. Кроме того, игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.

Игровая форма занятий создается на учебных занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:

- дидактическая цель ставится в виде **игровой задачи**;
- учебная деятельность подчиняется **правилам игры**;
- учебный материал используется в качестве **средства**;
- дидактическая задача переводится в игровую за счет **элемента соревнования**;
- успешное выполнение заданий связывается с **игровым результатом**.

Классификация игровых технологий:

–методы активного обучения (по М.Новику)
– классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

- деловые;
- организационно-деятельностные;
- ролевые;
- инновационные игры;
- дидактические.

Деловая игра (ДИ) представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности. (**Игры “Требуется президент”**.)

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникли в 80-х годах и широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления. В "классическом" варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Основной акцент в игре делается на рефлексии участниками собственной деятельности.

Ролевая игра – предполагает отработку тактики поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретных лиц. Для проведения этих игр разрабатывается ситуация, между учащимися распределяются роли с обязательным содержанием.

Применение **инновационных игр** в педагогическом процессе выполняет, прежде всего, развивающую задачу: их особенностями являются прежде всего рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходиться из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо направлять их в продуктивное взаимодействие. Группа организаторов или игротехников.

Дидактическая игра – основной акцент при проведении дидактической игры делается на занимательность, которая реализуется с помощью игровых атрибутов, вспомогательных средств. Элементы забавы при этом служат также средством развития мотивационной сферы учебной деятельности, что

способствует повышению результатов обучения, так как для победы в дидактической игре необходимо, прежде всего, знание предмета. Безразличие к учебе в игровой ситуации исчезает потому, что появляется азарт, желание быть первым, в игровую деятельность включаются даже самые пассивные ученики.

Элементы занимательности в дидактической игре служат своеобразной разрядкой напряженной обстановки в классе и способствуют концентрации внимания учеников для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

Дидактические игры, различны по цели, форме, содержанию, в сущности своей представляют разнообразные интеллектуальные задачи, объяснение материала, его повторение, обобщение, облеченные в занимательную форму.

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

Первый этап – подготовка:

- разработка сценария,
- план игры,
- общее описание,
- содержание инструктажа,
- подготовка материального обеспечения.

Второй этап – проведение игры.

- Постановка проблемы,
- Условия,
- Правила,
- Регламент,
- Распределение ролей,
- Формирование групп,
- Консультации.

Групповая работа над заданием:

- Работа с источником,
- Тренинг,
- Мозговой штурм.
- Работа с игротехником.

Межгрупповая дискуссия:

- Выступления групп,
- Представление результатов,
- Работа экспертов.

Третий этап – анализ и обобщение:

- Вывод из игры,
- Рефлексия игры,
- Оценка и самооценка работы,
- Выводы и обобщения.

Преимущества игровых технологий:

- Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.

- Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.
- **Меняется мотивация обучения** (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
- **Сокращение времени накопления опыта** (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

Недостатки игровых технологий:

- Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

Игра как феномен

- без опаски выражать эмоции;
- понять себя и испытать на пределе возможностей свои внутренние ресурсы;
- осваивает новые способы поведения;
- быть задействованным в игре зачастую более интенсивно, нежели в повседневной действительности⁴
- обретает возможность оперативно анализировать собственные реакции.

Игровое обучение – процесс малопредсказуемый и плохо управляемый. На его течение влияет такое количество факторов, подсчитать которые и просчитать взаимовлияния которых весьма непросто. Сама теория игрового обучения похожа на попытку объять необъятное, классифицировать то, что с трудом поддается разумному описанию: харизму и интуицию модератора, динамику взаимоотношений обучаемых, неожиданные повороты их поведения и творческие озарения.

Однако, систематическое и целенаправленное использование игровых методов может дать определенные результаты, как в изменении основных качеств личности, так и в результативности учебной деятельности.

Рекомендации по разработке и использованию дидактических игр:

1. Цель – получение определенного результата в процессе обучения и воспитания.
2. Преобладать элементы занимательности и соревновательности.
3. Обеспечивать широкую, но сильную творческую и мыслительную деятельность обучающихся.
4. Атрибуты игры должны быть красивыми, яркими.
5. Правила – просты и понятны всем.
6. Во время – игры – дисциплина и порядок.
7. Проводить в быстром темпе, чтобы каждый мог участвовать в игре.
8. Умело регулировать ход игры.

9. Подведение итогов.
10. Призы.
11. Лучшее признание успеха игры – желание ее повторить.
12. Рефлексия.

Литература

1. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. No 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo>
2. Лещенко Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovaniya/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a_igrovyte_tekhnologii_kak_sposob_dostizhenija_obrazovatelnykh_rezultatov_v_uslovijakh_realizacii_fgospo_i_vypolnenija_edinoj_metodiche/5-1-0-41